

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Penerapan Permainan Ular Tangga

Dwi Istati Rahayu^{*1}, Maharani², Takasun², Nursulistianingsih²

¹Program Studi PG PAUD, Universitas Mataram

²PAUD DW Rinjani Universitas Mataram

*Corresponding Author:
Dwi Istati Rahayu, Program
Studi PG PAUD, Universitas
Mataram;
Email: dwiistati@unram.ac.id

Abstract: Kemampuan berhitung anak masih rendah, terutama dalam memahami lambang bilangan dan urutannya, membilang sesuai urutan, dan mengurutkan sesuai lambang bilangan. Kemampuan ini harus segera diselesaikan, karena menjadi dasar untuk kemampuan berhitung lebih lanjut. Rendahnya kemampuan mengurutkan bilangan ini ditingkatkan melalui penerapan permainan tradisional ular tangga yang menyenangkan untuk anak-anak. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di TK Rinjani UNRAM kelas B1 dengan subjek 15 orang. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Tiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, serta evaluasi dan refleksi. Kriteria ketuntasannya adalah 70% anak sudah mencapai 60% kemampuan berhitung. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan secara bertahap dari setiap pertemuan dan siklus. Pada siklus pertama terdapat peningkatan, namun belum optimal. Rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 49%, dari sebelumnya 32%. Anak masih membutuhkan bantuan guru. Pada siklus 2, aturan main diubah menjadi bermain secara berkelompok. Kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 68%. Peningkatan ini juga disebabkan karena anak semakin memahami aturan permainannya, dan saling membantu satu sama lain ketika ada yang masih bingung.

Keywords: Kemampuan berhitung, anak usia dini, permainan ular tangga

Pendahuluan

Berhitung permulaan adalah kemampuan anak yang penting untuk diperhatikan. Kemampuan berhitung permulaan ini menjadi bekal dalam kehidupannya di masa yang akan datang. Sejalan dengan itu persepsi masyarakat kebanyakan adalah anak yang pintar adalah anak yang kemampuan berhitungnya bagus. Hal inilah yang mendorong orang tua anak di TK menuntut agar anaknya segera dapat memiliki kemampuan berhitung. Tuntutan orang tua tersebut mendorong guru melakukan pembelajaran dengan di drill.

Padahal Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 sampai 6 tahun, yang memiliki karakteristik dengan kepekaan sangat tinggi terhadap perkembangannya. Pengembangan terhadap aspek-aspeknya harus dilakukan secara simultan, menyeluruh, dan terpadu. Metode yang tepat untuk itu adalah melalui metode bermain. Bermain yang mengikuti tahapan perkembangan usia mereka, berkesinambungan dan juga berpusat pada diri mereka. Inti dari bermain adalah

menyenangkan, karena tanpa kesenangan bermain menjadi kehilangan makna. Hal yang menyenangkan juga diyakini mampu menghilangkan berbagai batasan dan hambatan dalam diri. Selain itu, anak bisa belajar banyak dari bermain. Dalam bermain ada keseimbangan antara bekerja dan belajar.

Menurut Seefeld, pembelajaran berhitung pada anak bertujuan untuk 1) Number, menentukan lambang bilangan dari benda yang dihitung; 2) Geometry, mencari angka yang cocok dengan objek, 3) Measureing, menulis jumlah benda yang dihitung, 4) Probability dan graphing, memberi gambaran, atau menggambar, dan membuat nomor yang benar (Holis, 1984; Seefels, 1994).

Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalamannya dan pemahaman konsepnya (Seefelds, 1994). Tahapan membangun berhitung antara lain adalah: 1) Firsthand experiences. Anak menggunakan APE untuk mengurutkan, menghitung, dan melakukan kegiatan berhitung lainnya. Berawal darai anak memanipulasi, lalu terdorong berpikir, bereaksi. Dengan ini mereka

akan aktif secara fisik maupun mental, sehingga dapat menemukan hubungan, menghitung, dan mengurutkan. Melalui kegiatan dengan APE ini anak didorong untuk konsentrasi pada kegiatannya; 2) Interaction with others. Anak membutuhkan interaksi dengan orang lain secara fisik untuk mengkonstruksi pengetahuannya. Mereka saling membantu dalam menghitung, membandingkan, bertukar pendapat, dan memperbaiki pengetahuannya. Guru tetap mendampingi dan membimbing, bertanya dan merespon pertanyaan; 3) Use of language. Bahasa menjadi sarana yang penting dalam membangun pengetahuan anak, yaitu dengan berkomunikasi ketika bermain untuk mendiskusikan permainan; 4) Reflection. Recalling dilakukan untuk memberi penguatan dan meremidi pengetahuan anak berdasarkan pengalaman mainnya. Kegiatan ini memberi kesempatan anak untuk merefleksikan pemikirannya.

Dalam rangka proses membangun pengetahuan ini, anak tidak dapat melakukan sendiri. Ada peran guru yang penting untuk dilakukan, antara lain : 1) Observasi. Guru memilih permainan yang bermakna untuk mencapai tujuannya; 2) Guru merencanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan, termasuk didalamnya memilih permainan, menyiapkan media, dan aturan mainnya; 3) Guru tetap mendampingi anak ketika bermain, dengan melakukan umpan balik, serta memotivasi; 4) Guru selalu melakukan evaluasi pada semua anak terkait dengan capaian perkembangannya (Beaty, 2013).

Berdasarkan pengamatan, kemampuan berhitung awal anak kelas B di TK Rinjani masih rendah. Anak masih belum dapat mengurutkan bilangan dengan benar, menghitung objek masih sering salah. Sementara itu kemampuan ini akan menjadi dasar untuk proses berhitung selanjutnya. Oleh karena itu perlu ada tindak lanjut yang sesuai untuk mengatasi masalah ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk mengatasi masalah berhitung permulaan ini diterapkan permainan ular tangga.

Metode Penelitian

Penelitian Tindakan ini dilakukan di kelas B TK DW Rinjani Unram pada semester 1 tahun ajaran 2019/2010. Jumlah subjek 15 anak. Penelitian dilakukan dengan Pra siklus dan tindakan pada 2 siklus. Masing-masing siklus dilakukan 4 kali pertemuan. Tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, serta evaluasi dan refleksi. Kriteria ketuntasannya adalah 70% anak sudah mencapai 60 % kemampuan berhitung. Pengumpulan data menggunakan teknik

dokumentasi dan observasi menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator yang distimulasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif diskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Observasi pada saat sebelum dilakukan siklus pertama dapat digambarkan bahwa sebagian besar anak masih belum dapat menghitung dan mengurutkan dengan benar. Hitungan antara yang disebutkan dengan benda yang ditunjuk masih belum sesuai. Pengurutannya juga demikian, ketika anak menghitung dengan benda atau mengurutkan secara lisan masih sering ada yang dilompati, atau diulang. Jika dipersentasikan rata-rata kemampuan anak menghitung, mengurutkan, dan menunjukkan lambang bilangannya adalah 32%.

Siklus pertama dilakukan dengan menggunakan ular tangga. Anak tampak antusias untuk bermain. Setiap hari mereka menagih untuk memainkannya lagi. Ini adalah satu hal yang positif. Permainan dengan APE ini telah dapat menarik perhatiannya. Pendampingan permainan dilakukan seperti layaknya pembelajaran. Dimulai dengan kegiatan awal dengan membuka wawasan anak terkait dengan tema dan permainan. Dilanjutkan dengan menjelaskan aturan main dan membuat kesepakatan main. Permainan dimulai dengan penuh semangat. Anak masih tampak bingung, karena permainan ini merupakan permainan yang baru bagi mereka. Di bawah bimbingan guru anak bermain. Anak bermain berhitung sambil berupaya memahami aturan permainan. Peran guru masih cukup dominan dalam membimbing proses bermain. Pada pertemuan ke empat, anak sudah mulai memahami dan mentaati aturan mainnya. Namun demikian kemampuan berhitung anak mulai tampak peningkatan menjadi 49%. Dengan telah dipahaminya aturan main ular tangga ini, maka strategi pembelajarannya akan sedikit di ubah, yaitu main secara berkelompok.

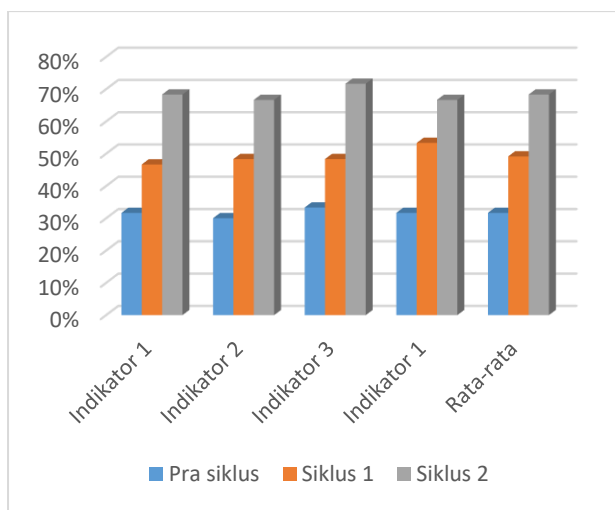


Gambar 1. Anak bermain ular tangga secara berkelompok pada siklus 2

Siklus kedua dilakukan dengan berkelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anak. Guru tetap

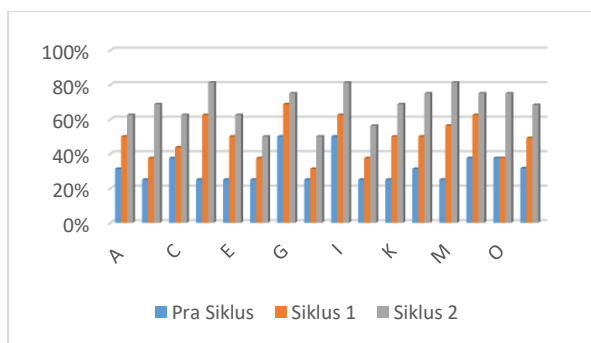
mendampingi tiap kelompok, namun anak tampak lebih mandiri dalam bermain. Mereka saling membantu ketika ada temannya yang kesulitan, atau memberi masukan pada temannya yang salah menghitung atau melangkah. Komunikasi dan interaksi mereka berjalan dengan lebih baik.

Pada pertemuan ke empat siklus 2 ini diperoleh rata-rata kemampuan anak 68%. Kemampuan ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Dengan demikian penelitian dihentikan. Namun demikian permainan masih terus dilakukan untuk mencapai kemampuan yang lebih optimal. Peningkatan kemampuan berhitung anak dari prasiklus, siklus pertama, dan siklus kedua dapat digambarkan melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Peningkatan kemampuan berhitung anak pada prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 berdasarkan indikator

Kemampuan berhitung anak semua meningkat, namun peningkatan tersebut bervariasi. Peningkatan tersebut dapat ditunjukkan melalui grafik berikut:



Gambar 3. Peningkatan kemampuan berhitung anak pada prasiklus, siklus 1, dan siklus 2

Penelitian tindakan yang menggunakan ular tangga sebagai APE untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak menunjukkan hasil yang makin meningkat untuk tiap pertemuan. Peningkatan

secara bertahap dan konsisten diperoleh dari penerapan permainan secara berulang-ulang.

Penerapan permainan ular tangga ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, khususnya mengurutkan angka, mencocokkan hitungan yang disebut dengan bendanya, menunjukkan hasilnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Seefeld bahwa APE, interaksi dengan teman, komunikasi, dan refleksi dapat membantu anak membangun pengetahuannya. Pengetahuan yang dibangun dalam penelitian ini adalah konsep menghitung dan mengurutkan angka.

Guru juga mengambil peran yang penting dalam peningkatan kemampuan berhitung ini. Tugas guru dalam penerapan permainan ular tangga ini adalah dalam memilih permainan, merencanakan, mendampingi anak bermain, dan melakukan evaluasi dan refleksi. Hal ini juga sesuai dengan pendapatnya Beaty.

Walaupun demikian, dalam penelitian ini ada 2 orang anak yang belum mencapai ketuntasan 60%. Hal ini disebabkan oleh anak tersebut sering terlambat kehadirannya di sekolah. Ia datang ketika anak sudah mulai bermain, sehingga ia tidak mengikuti tahapan pembukaan. Tahap ini penting, dimana guru kembali menjelaskan cara dan aturan, serta memberi contoh cara bermain. Atau bahkan ia beberapa kali tidak hadir ke sekolah ketika penerapan permainan ular tangga ini dilaksanakan.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, khususnya untuk kemampuan menghitung, mengurutkan bilangan, dan lambang bilangan.

Referensi

- Beaty, J. Janice, *Observing Development of The Young Child* (terjemahan *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* oleh Arif Rakhman) Jakarta, Prenadamedia, 2013
- Dodge, T. Diane; Colker, J. Laura, *The Creative Curriculum for Early Childhood*, Washington DC, Teaching Strategic Inc, 1999,
- Hughes, F. Fergus, *Children, Play, and Development*, 4nd ed., Sage Publications Inc, USA, 2010
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Grup, Jakarta, 2010
- Seefeldt, Carol; Barbour, Nita, *Early Childhood Education: an introduction, 3rd ed.* Ontario, Maxwell Macmillan Canada Inc, 1994